



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA  
DISCIPLINA: MONOGRAFIA  
PROFESSOR ORIENTADOR Luciano Mendes  
ÁREA: PUBLICIDADE E PROPAGANDA

## **Sin City nos quadrinhos e no cinema** **O marco de uma nova linguagem**

Tiago Alvaro Palma  
RA: 2026679/9

Brasília, Maio de 2007

Tiago Alvaro Palma

## **Sin City nos quadrinhos e no cinema**

Trabalho ao curso de Publicidade e Propaganda, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília

Prof .Luciano Mendes

Brasília, Maio de 2007

Tiago Alvaro Palma

## **Sin City nos quadrinhos e no cinema**

Trabalho ao curso de Publicidade e Propaganda, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda do UniCEUB – Centro Universitário de Brasília

### **Banca Examinadora**

---

Prof. Luciano Mendes  
Orientador

---

Prof<sup>a</sup>. Ursula Diesel  
Examinadora

---

Prof. André Ramos  
Examinador

Brasília, Maio de 2007

## **Dedicatória**

Eu gostaria de dedicar este trabalho às pessoas que me ajudaram e me apoiaram no meu trabalho e nos meus projetos de vida, como minha família e meus amigos e à pessoa que me encaminhou ao mundo dos quadrinhos com tanta profundidade que nunca mais parei de ler. Meu tio e mentor, Marcus Eurício Alvaro (In Memoriam).

## **Agradecimentos**

Todo este trabalho não seria possível sem o apoio da minha família. Amigos com quem já tive longas conversas, e ainda tenho, sobre o assunto. Estas são pessoas que me ajudam a crescer e evoluir, emocionalmente e intelectualmente.

## RESUMO

Este trabalho se propõe a identificar as peculiaridades do cinema e das histórias em quadrinhos, analisando suas trajetórias históricas, suas evoluções e origens e os caminhos e tendências que podem existir no futuro. Observando o início de uma nova fase marcada pela “adaptação” da obra *Sin City*, de Frank Miller, para os cinemas. O filme em questão representa um resultado da interatividade que pode existir entre os dois meios em busca de uma peça artística e inovadora para nossa sociedade e cultura.

## **Lista de Ilustrações**

Figura 1 – Capa da novela gráfica <i>Sin City</i> : a cidade do pecado.....	29
Figura 2 – Personagem “Marv” da história <i>Sin City</i> .....	30
Figura 3 – Comparação de cena do filme com a história original.....	31
Figura 4 – Comparação de cena do filme com a história original.....	31

# Sumário

I. Introdução.....	7
Pesquisa bibliográfica.....	9
Estudo de caso.....	9
Conhecimentos específicos.....	9
1. Narrativa nas histórias em quadrinhos.....	11
1.1. História da narrativa em quadrinhos.....	11
1.2. História dos quadrinhos.....	13
1.3. Meios e formatos.....	15
1.4. Gêneros.....	17
2. Narrativa no cinema.....	18
2.1. História do cinema.....	18
2.2. História da narrativa no cinema.....	20
2.3. Gêneros.....	21
2.4. Transformação do teatro para o cinema.....	22
2.5. <i>Story boards</i> – quadrinhos e cinema.....	24
3. O cruzamento da narrativa dos quadrinhos com a do cinema.....	26
3.1. Adaptação de obras de quadrinhos para o cinema.....	26
4. Adaptação da obra <i>Sin City</i> para os cinemas.....	30
5. Conclusão.....	38
Referencias bibliográficas.....	40



## I. Introdução

Este trabalho se propõe a analisar as histórias em quadrinhos e o cinema, fazendo a ligação entre os dois meios. Passando pelas estruturas narrativas de ambos, suas histórias e evolução, aqui se discute o cruzamento entre elas, resultando em uma obra híbrida que une características específicas e particulares de cada um dos meios e estruturas.

As diferentes linguagens do cinema e dos quadrinhos são a cada dia mais relevantes para nossa cultura e servem de referência para a comunicação que nossa sociedade vive. Ambas partem de um princípio básico da interação humana, o princípio de estabelecer um elo entre uma idéia e o receptor dessa idéia. Cada uma dessas linguagens cria esse elo em um meio particular. Porém, essas linguagens não são inteiramente independentes uma da outra, afinal cada uma sofre influência da outra, resultando em formatos e narrativas novas e diferentes.

A influência dessas culturas de massa é tão forte que a publicidade, técnica da comunicação usada para difundir conceitos relevantes à indústria, nelas se apóia e se inspira para reciclar as mensagens daquilo ao que se propõe, vender. Na busca de estabelecer uma identificação com o público receptor, a publicidade se aproveita do referencial cultural de ambos os meios para lançar seus produtos e promessas. Esse é um exemplo do cruzamento das narrativas e das suas aplicações, uma vez consolidadas.

O objetivo geral deste trabalho é entender o cruzamento entre a linguagem narrativa das histórias em quadrinhos e a do cinema, tomando como objeto de análise o filme *Sin City* (2005) de Robert Rodriguez, uma “adaptação” da obra dos quadrinhos de mesmo nome criada por Frank Miller. Os objetivos específicos, que aqui compõem um guia para compreender e estudar este assunto, foram montados de forma a entender cada meio de sua origem a sua atual situação e aplicação.

Primeiro estuda-se o que é a narrativa nas histórias em quadrinhos, seguido pelo histórico dos *comics*, seus meios e formatos e seus gêneros. Segundo, estuda-se o histórico do cinema e da narrativa cinematográfica, seguido da análise dos gêneros do meio. Um ponto importante para entender a relação que o homem tem com o cinema e a interpretação de papéis é a transformação do teatro para o cinema. Uma transição que trabalha no ser humano a habilidade de assumir outras personalidades e perceber seu papel e comportamento na sociedade.

Após formar uma base de compreensão sobre os dois meios e suas evoluções, o salto de uma mídia a outra é identificada no estágio dos *story boards*. De fato, este estágio define um ponto crucial para a análise em questão, onde um meio está sendo utilizado como guia e caminho para o desenvolvimento do outro. O *story board* representa o primeiro estágio da conversa entre a linguagem dos quadrinhos e do cinema e possivelmente o mais importante.

Na terceira parte deste trabalho é que se estuda o cruzamento entre os quadrinhos e o cinema. Uma linguagem interpretando a outra. Esta interpretação resulta na adaptação de várias obras consagradas para o cinema, onde na maioria dos casos, as linguagens entre um meio e outro ainda se encontravam distantes. Os vícios da linguagem cinematográfica permeiam nessas obras, evidenciando a dificuldade de representar com fidelidade determinados personagens e histórias sem perder a essência da peça original.

Estas três partes traçam o caminho que leva à quarta parte do trabalho. A análise da obra *Sin City* (2005) de Robert Rodriguez, que é uma nova abordagem e redefinição do termo “adaptação” que normalmente é dado a este ato de transição de um meio a outro.

A metodologia desta análise e estudo se concretizou por meio da pesquisa eletrônica, verificando fontes de informação via Internet; a pesquisa bibliográfica, pesquisando livros disponíveis a respeito dos assuntos abordados relevantes aos

objetivos; o estudo de caso, onde é feita uma análise a partir do histórico de cada meio; e o uso de conhecimentos específicos.

*Pesquisa bibliográfica* - No livro *Projeto de pesquisa: propostas metodológicas*, a pesquisa bibliográfica é tida como uma forma de identificação, localização e reunião sistemática de dados ou fatos, por meio de livros, documentos científicos e material informatizado, isto inclui a Internet. Esta é desenvolvida com o intuito de complementar e estudar o assunto sendo pesquisado pelo pesquisador. É por meio da pesquisa bibliográfica que o pesquisador fortalece a base de seu estudo para compreender melhor seu foco e se basear em fatos, estudos ou conclusões teóricas previamente formadas por estudiosos e profissionais especializados em determinadas áreas que sejam de alguma forma ligadas ao assunto em questão (BARROS, 1990). Os significados e conceitos estudados foram colocados a fim de reforçar o entendimento do autor e do leitor a respeito dos dois objetos para poder discursar a respeito do filme *Sin City*, que é justamente o resultado do cruzamento entre quadrinhos e cinema.

*Estudo de caso* - De acordo com o mesmo livro citado acima, a terminologia estudo de caso surgiu dentro do parâmetro médico, significando um estudo aprofundado a respeito de uma certa patologia. Isto é, uma metodologia de estudo que coleta informação sobre casos particularizados. Ela não procura base em generalizações de estudo e nem tem preocupações com o tratamento estatístico e nem de quantificação de dados. O estudo de caso pode ser o estudo de uma comunidade, uma cultura, uma organização, etc (BARROS, 1990). Isso permite que o estudo de caso seja a análise das obras e dos meios, levando em consideração seus históricos e as suas características intrínsecas, para definir como funcionam e como podem ser entendidas da melhor forma.

*Conhecimentos específicos* - Para tratar dos assuntos discutidos, é necessário o embasamento e envolvimento pessoal do aluno para dar conteúdo ao trabalho, a fim de levantar um questionamento relevante e coerente.

Como será visto aqui, a obra, nascida nos quadrinhos e com vida nova nas telas, traz novas idéias e possibilidades para a transição de um meio ao outro. Possibilidades que logo deram asas e espaço a novos projetos semelhantes, como o filme *300* (do mesmo autor de *Sin City*), que se inspirou para cumprir a mesma transição.

Identifica-se um marco de uma nova linguagem, inovando duas formas de arte que conhecemos há tanto tempo e que geram comoção em proporção mundial.

## 1. Narrativa nas histórias em quadrinhos

### 1.1. *História da narrativa em quadrinhos*

A narrativa nas histórias em quadrinhos nasceu ao mesmo tempo que a própria narrativa. Ela surgiu da necessidade do homem de estabelecer uma forma de comunicar a outros homens suas histórias e determinadas mensagens. Ela aparece até antes mesmo da própria língua falada. Antes que o homem pudesse se expressar por palavras, ele fazia desenhos na parede das cavernas. Assim ele poderia contar como ele fez a sua caça ou retratar um momento importante. Assim é como Scott McCloud explica em seu livro, *Desvendando os Quadrinhos*, o surgimento da arte da narrativa por meio de representações gráficas distribuídas de forma seqüencial para exemplificar uma determinada ação ou mensagem (1995, pg. 9).

Com o tempo essa forma de representatividade foi evoluindo por uma necessidade de registrar os feitos e realizações do homem e sua sociedade. Os egípcios faziam murais dentro das pirâmides, que na maior parte das vezes eram túmulos para seus faraós. Esses murais retratavam momentos importantes como a rotina de colheita e todo o processo pelo qual eles haviam desenvolvido para construir as pirâmides, como também contavam os grandes feitos de seus faraós. Eles acreditavam que essa representação imortalizava seus feitos para que os faraós levassem para o mundo do além as suas grandes realizações (MCCLLOUD, 1995, p.14).

Os maias e asteca também tinham suas narrativas seqüenciais, que eram impressas em papyra. Estas tinham uma semelhança muito próxima às histórias em quadrinhos, pois ficavam dobradas de forma que a leitura era feita quase quadro a quadro. Outra sociedade que também fazia seus registros por imagem eram os greco-romanos que decoravam seus vasos com histórias sobre seus deuses e sua cultura. Sônia Bibe-Luyten em seu livro *O que é história em quadrinhos* declara:

Por incrível que pareça, as origens das HQ estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos.

Durante o processo civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas foram utilizadas para registrar a história por meio de uma sequência de imagens. (1985, p.16)

O ser humano sempre sentiu a necessidade de estabelecer registros de sua história para que o que já tinha sido realizado fosse reconhecido e com isso as gerações seguintes pudessem aprender e aperfeiçoar as técnicas desenvolvidas. Com isso o homem foi ao longo do tempo descobrindo cada vez mais formas de registrar e imortalizar seus momentos. A representação gráfica foi a primeira forma de comunicação que o homem “descobriu”, com o primeiro rabisco na parede da caverna. Em seguida foi a língua falada, um conjunto de sons que estavam associados com um ato, um objeto, uma emoção ou uma idéia. À medida que a língua foi se aperfeiçoando e os horizontes da comunicação se estendendo, o homem notou que precisava comunicar àqueles que não estavam a sua frente e não podia contar com um sistema de recados falados, o qual se provou ao longo dos tempos ser muito pouco eficaz e impreciso.

Então, veio a escrita. Com ela veio a possibilidade de criar registros detalhados sem a ajuda dos outros e muito menos com a dependência da memória. A escrita nada é do que ícones gráficos que foram convencionados para possuírem um determinado significado, mas que se colocados em sequência com outros ícones poderiam dar margem a diferentes interpretações ao variar a ordem das seqüências (HIGOUNET, 2003, p. 9).

Cada sociedade, de acordo com seus costumes, hábitos e filosofias desenvolveram suas próprias formas de escrita. Por exemplo, países do oriente como Japão, China e Coréia, basearam sua escrita em uma linguagem altamente pictográfica. Ou seja, existe uma relação direta de cada ideograma com uma imagem real. Já na escrita romana, houve uma transformação que seguiu outro rumo. O alfabeto que hoje predomina no mundo ocidental tem sua origem no alfabeto romano. Essa influência é decorrente do poder que o império romano tinha no mundo na época onde as sociedades estavam se formando e poucos estados existiam (HIGOUNET, 2003, p. 105).

Chegou um momento da vida do ser humano onde ele conseguiu por meio dos artifícios que ele criou ultrapassar a necessidade apenas de se comunicar, ele sentiu que ele precisava se expressar, exteriorizar seus sentimentos. E para isso ele inventou a arte. E o ser humano não se restringiu a nenhum meio para fazer sua expressão, por isso temos hoje as artes plásticas, a poesia, a literatura, a dança, o teatro e toda forma que pode ser chamada de arte.

Cada ramo da arte foi se desenvolvendo e se dividindo, se especializando. O que se trata aqui é do ramo da arte que se desenvolveu no que chamamos de “histórias em quadrinhos”. Ou seja, uma seqüência de representações gráficas que contam uma história, expressam uma mensagem ou um conceito por meio da disposição de imagens e texto. O texto e a imagem neste meio trabalham um em função do outro, complementando o que o outro não pode mostrar ou representar com a fidelidade desejada, ou simplesmente trabalhando para a narrativa.

### 1.2. *História dos quadrinhos:*

A popularização dos quadrinhos se deve às tiras que vinham nos jornais de domingo nos Estados Unidos, cujas histórias eram todas voltadas para o público infantil e tratavam de situações de comédia. A tira *O Menino Amarelo* (*The Yellow Kid*, 1895),

de Richard F. Outcault é conhecida como a primeira tira de quadrinho com um personagem semanal e colorido. Veiculada no *Sunday New York Journal*. Daí que vem o nome “comics”, de cômico. “Comic books” é o nome das publicações de histórias em quadrinhos nos EUA a partir do momento em que os quadrinhos ganharam mais espaço e deixaram de existir apenas nos jornais (MOYA, 1996, p. 17). Cada país ou região adotou uma denominação diferente para o meio.

A difusão dos quadrinhos foi universal, mas em cada canto do mundo recebeu nomes diferentes: Nos Estados Unidos, o nome *comic strips* (tiras cômicas) está muito vinculado com o conteúdo, isto é, no início de sua popularização, as histórias tinham um caráter predominantemente humorístico e caricaturesco. Apesar das novas modalidades surgidas posteriormente, este nome continua até hoje: *comic strips*, *comix* ou *funnies* (engraçados) – como designativo geral em países de língua inglesa. Para as revistas, adota-se o termo *comic books*. Na França chama-se *bandes dessinées*, ou seja bandas (tiras) desenhadas. Mas, na Itália, o nome derivou-se daquilo que é mais característico nos quadrinhos: *fumetti* – fumacinhas, os balões que saem da boca dos personagens, indicando sua fala.

Na Espanha e no Brasil, ocorreu algo em comum quanto ao nome popular de revistas em quadrinhos. Uma revista infantil espanhola (que iniciou-se em 1917), chamada *T.B.O.*, ficou tão conhecida e famosa que seu nome ampliou-se até abranger todas as publicações de características semelhantes. Hoje em dia, na Espanha, a palavra “*tabeó*” é equivalente à palavra brasileira “*gibi*”.

Poucas pessoas se lembram de que a palavra “*gibi*” significa



"moleque". É que houve uma revista com este nome, nas décadas de 30 e 40, que de tão difundida, emprestou seu nome a todas as revistas de quadrinhos do país.

Na América Espanhola, usa-se a palavra "*historieta*", no Japão, "*mangá*", e em Portugal, "*histórias aos quadrinhos*". (BIBELUYTEN, 1985, p.10-11)

Álvaro de Moya identifica em seu livro que os primeiros artistas de histórias em quadrinhos datam desde 1827, com *M. Vieux-Bois* de Rudolph Töpffer, precursor da "literatura em estampas". Mais tarde vieram as outras formas de quadrinhos que conhecemos hoje.

### 1.3. Meios e formatos:

De acordo com o autor Moacyr Cirne em seu livro, *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*, os quadrinhos são veiculados em cinco formas. Estas são (1972, p. 37):

- Tira diária de jornal cuja situação temática define-se em três ou quatro planos;
- Tira diária de jornal cuja situação temática exige uma continuidade serial;
- Encarte dominical no jornal cuja temática define-se em três ou quatro planos;
- Encarte dominical no jornal cuja temática exige uma continuidade serial;
- Uma estória completa editada em uma revista ou álbum:
  - Como coletânea das tiras publicadas;
  - Como uma estória exclusiva.

A partir desta categorização podemos afirmar, que com o tempo outros veículos foram criados e desenvolvidos para os quadrinhos ou para incluí-los em uma nova tecnologia. Por exemplo, temos uma forma de veiculação chamada *Fanzine*. Esta é uma revista de produção artesanal em pequena escala, utilizada como laboratório para aspirantes aos quadrinhos. Assim como citado por Cirne, temos as revistas e os álbuns. Os álbuns são mais conhecidos como *Álbuns Gráficos* ou *Graphic Novels*, estes são um formato de luxo, assemelhando-se a um livro, assim podendo ganhar o mesmo status e ser respeitado como literatura. Este formato foi criado por Will Eisner, que sempre lutou pelo respeito dos quadrinhos como forma de arte e literatura. Para tanto, decidiu lançar um livro com várias pequenas histórias, chamado *Contrato com Deus*. E assim nasceu a primeira *Graphic Novel*.

Com a evolução da informação e da tecnologia passou a existir uma nova categoria de quadrinhos:

- *Online comics* ou quadrinhos eletrônicos – estes são a adaptação de um formato físico da história para um meio eletrônico com inúmeras possibilidades de uso e exploração em termos de narrativa e interatividade com o leitor. Scott McCloud é um grande estudioso do assunto e desenvolveu histórias em seu site ([www.scottmccloud.com](http://www.scottmccloud.com)) fazendo uso do meio eletrônico para dar novas possibilidades aos quadrinistas. Hoje este meio é muito popular devido ao seu baixo custo e livre acesso.

Essa evolução dos meios das histórias em quadrinhos foi crescendo junto à evolução do conteúdo. Cada vez mais autores e criadores foram surgindo e fortalecendo a vida e estrutura que os *comics* estavam conquistando. Com isso passou a ser exigido mais qualidade de quem produzia o material e quem produzia passou a querer oferecer

mais a partir do momento em que ganhou mais respeito como meio e obra. Autores como Frank Miller, revolucionaram o meio com histórias ousadas e maduras sobre heróis consagrados como *Batman* (DC Comics), com o livro *O Cavaleiro das Trevas*; o *Demolidor* (Marvel Comics), com *O Homem sem Medo*; e tantos outros por onde colocou suas palavras e seus desenhos. O próprio é criador da obra original *Sin City* (Dark Horse Comics), objeto de análise deste projeto que teve sua adaptação para o cinema em 2006.

#### 1.4. Gêneros:

Nos quadrinhos hoje podemos encontrar uma gama de gêneros e estilos de narrativas que diversificam o mundo em que o leitor mergulha ao ler uma história em quadrinhos. Assim como na literatura e no cinema, nos quadrinhos podemos encontrar histórias de:

- Suspense;
- Ficção;
- Não-ficção;
- Comédia;
- Trama policial;
- Drama;
- Ação;
- Aventura;
- Teor poético;
- Tramas políticas;
- Tramas de protesto social (muito popular nos anos sessenta e setenta com autores como Robert Crumb e Art Spiegelman, autor da história vencedora do prêmio Pulitzer, *Maus*, e muitos outros);

- Contos infanto-juvenis.

O uso de diferentes tipos de gêneros nas narrativas tem uma influência muito forte do cinema e na literatura clássica. Todas essas formas se resumem ao ato de contar histórias, livres para escolha de tema, foco e objeto. A partir do momento que o homem passa a viver diferentes experiências, ele passa a perceber cada uma sobre um espectro diferente. Ou até mesmo a mesma experiência por espectros diferentes. Cada um escolhe a forma que acha mais interessante ou relevante, de acordo com seus sentimentos pessoais em relação àquele relato. Isso é o que constrói o gênero. Os elementos envolvidos, o teor da narrativa e o significado geral do conto.

## **2. Narrativa no cinema**

### **2.1. *História do cinema***

A palavra cinema é uma abreviação de cinematógrafo, cuja técnica é a exposição de imagens estáticas seqüenciais de forma que cria uma ilusão de movimento das imagens. Um filme é composto de um rolo de quadros que ao serem projetados na velocidade de 24 quadros por segundo o ser humano não percebe as imagens estáticas. Ou seja, ele é nada mais que milhares de fotografias posicionadas de forma seqüencial seguindo uma estrutura narrativa, estabelecida por um roteiro prévio à produção da obra (BERNADET, 2001, p. 18).

A invenção da fotografia foi essencial para o cinema. A capacidade de capturar momentos e cenas por meio de um processo que envolve uma película sensível a luz, foi o próximo passo da imagem reproduzida pelo homem. Agora o registro não estava à mercê da percepção do indivíduo assim como a arte pintada e desenhada. Isto representou um marco para a história do homem e como ela seria perpetuada por

gerações a seguir. Porém, a fotografia ainda sofria com a interpretação humana, já que ela dependia da mão e visão do homem para apontá-la no sentido desejado.

Os irmãos Lumière inventaram o cinematógrafo, dando o próximo passo no âmbito da representação gráfica e na comunicação, no final do século XIX. Eles desenvolveram uma série de filmes curtos que marcaram a história do cinema. A qualidade narrativa destes filmes era muito simples, justamente pela falta de recursos que ainda estavam para ser descobertos por cinegrafistas por vir. Esclarecido pelo autor Jean-Claude Bernadet, em sua obra *O que é cinema*:

Até aproximadamente 1915, os filmes eram bem mais curtos e no fim do século nem contavam histórias. Eram o que hoje chamamos de documentário, na época eram "*vistas*" ou, no Brasil, filmes "*naturais*". Houve uma grande fome de *vistas* e os "*caçadores de imagens*" se soltaram pelo mundo. Consta que, já em 1896, Lumière formou várias dezenas de fotógrafos cinematográficos, equipou-os e mandou-os a vários países europeus. Sua tarefa consistia tanto em tomar novas *vistas* como em exhibir *vistas* que eles traziam de Paris. Neste mesmo ano de 1896, aparece o filme *Coração do Czar Nicolau II*, filmado em Moscou e considerado o pai da reportagem cinematográfica. (BERNADET, 2001, p. 32)

A narrativa passou a existir no cinema exatamente no momento em que ele parou de registrar e passou a contar histórias. Ou seja, esta narrativa cinematográfica em muito se assemelha à narrativa que identificamos nas paredes das cavernas. Imagens seqüenciais contando uma história. Uma história em quadrinhos.

## 2.2. *História da narrativa no cinema*

A linguagem do cinema no seu berço era uma linguagem estática, os planos eram parados e os enquadramentos amplos. Para auxiliar a narrativa e complementar o que a linguagem cinematográfica não conseguia passar, eram necessários quadros com explicações escritas do que se passava no filme. Muito semelhante à estrutura de uma peça teatral, que contava muitas vezes com um narrador para situar o espectador na história. Com o tempo essa linguagem foi se desenvolvendo para evoluir a uma linguagem mais fluída e interessante ao espectador. O que deu a iniciativa para esse desenvolvimento foi o desafio de contar histórias. Mesmo havendo uma série de outras possibilidades para o cinema, a ficção foi a linguagem que predominou (BERNADET, 2001, p. 32).

Os passos fundamentais para a elaboração dessa linguagem foram a criação de estruturas narrativas e a relação com o espaço. Inicialmente o cinema só conseguia dizer: acontece isto (primeiro quadro), e depois: acontece aquilo (segundo quadro), e assim por diante. Um salto qualitativo é dado quando o cinema deixa de relatar cenas que se sucedem no tempo e consegue dizer “enquanto isso”. (BERNADET, 2001, p. 33)

Há uma semelhança interessante entre os quadrinhos e o cinema em seu primeiro momento. Ambos trabalhavam as palavras em sua narrativa gráfica no papel do narrador, devido à ausência do som. Podemos então identificar um fenômeno interessante, uma aproximação dos meios em um período inicial. Ambos meios contando apenas com a narrativa gráfica, sem o artifício do som. Seguido de um distanciamento por conta da evolução de cada um dos meios, cada um se especializando em sua arte e narrativas. E finalmente, ou por enquanto, uma

aproximação, novamente, resultando em um cruzamento. Um meio se transformando na intenção de interpretar o outro.

### 2.3. *Gêneros:*

Os primeiros filmes feitos eram documentários e ficções. Mais tarde com a evolução do meio temas de obras literárias eram adaptadas para o cinema de forma a atingir um grande público e consolidando a indústria cinematográfica. (WEBCINE, 2006)

- Documentários;
- Ficção;
- Suspense;
- Comédia;
- Trama policial;
- Drama;
- Ação;
- Aventura;
- Teor poético;
- Tramas políticas;
- Tramas de protesto social;
- Contos infanto-juvenis.

Os gêneros relacionados aqui são comuns à quem conta histórias. Sejam reais ou fantasiosas, sejam ilustradas, fotografadas ou interpretadas em um palco. Isto significa também que existe o cruzamento entre elas. Assim como obras literárias podem se tornar filmes, obras dos quadrinhos podem ser adaptadas ao cinema e peças de teatro

podem ser produzidas de qualquer uma destas fontes. Basta uma história, uma narrativa, que a interpretação vai ser traduzida ou re-interpretada.

#### 2.4. *Transformação do teatro para o cinema*

O teatro pode ser visto como o primórdio do cinema, pois foi lá que o homem aprendeu a atuar, representar e interpretar papéis diversos. De acordo com o autor, Fernando Peixoto, evidenciamos o teatro surgindo de manifestações religiosas, danças selvagens, festas públicas e outras cerimônias populares. Em todas as manifestações do teatro, o homem assume o “ser” de outro indivíduo ou entidade. Podendo assim, se ver, se observar “de fora”, desenvolvendo então uma forma de autocrítica. Resultando em questionamentos mais profundos do homem e ele mesmo (PEIXOTO, 1981, p. 14-15).

Na verdade, o teatro nasce no instante em que o homem primitivo coloca e tira sua máscara diante do espectador. Ou seja, quando existe consciência de que ocorre uma “simulação”, quando a representação cênica de um deus é aceita como tal: a divindade presente é um homem disfarçado. Aqui começa o embrião da noção de *ficção* e também da noção de *fazer arte*. O teatro define seu terreno específico. E, naturalmente, enquanto para os idealistas sua essência pode até ser mesmo divina, para os materialistas seu significado é concreto. E pertence aos homens. (PEIXOTO, 1981, p. 16)

Com a evolução dos recursos do cinema, o teatro começou a ser filmado em algumas ocasiões. Mas com o tempo os cineastas perceberam que a linguagem do cinema era muito diferente daquela do teatro. No teatro, o público estava sempre muito



distante dos atores, o ângulo de visão do palco variava dependendo do assento dentro do teatro e o espectador se limitava à mesma perspectiva durante o espetáculo inteiro. Consequentemente, os atores precisavam ser muito claros em suas ações para que todos pudessem entender o que se passava. Ou seja, expressões e movimentos muito exagerados (BERNADET, 2001, p. 32).

No cinema isso tudo mudou. A câmera passou a ir onde o espectador não podia, ela podia se aproximar do rosto do ator e captar cada nuance de sua face, sem ele precisar exagerar na expressão. A atuação passou muito mais sutil, os ângulos mudaram podendo trabalhar a favor da narrativa mostrando apenas o necessário na hora certa (BERNADET, 2001, p. 34).

Essa transição é muito importante, porque mudou a forma como as pessoas podiam se expressar e comunicar sentimentos e emoções infinitas. A conversa com as massas permaneceu, mas permitiu uma refinação em termos de comunicação. Ou seja, movimentos artísticos de expressão por meio de imagens manipuladas passaram a se desenvolver cada vez mais. Com o uso de cortes e edição foi possível transitar de situação e ambiente. Diferente do teatro que depende muito do espaço físico dos cenários na hora da apresentação (BERNADET, 2001, p. 36-37).

O trabalho desenvolvido no teatro pelo ator ou atriz de assumir um papel, incorporar o personagem e desenvolver uma interpretação corporal e mental de um indivíduo ou idéia, abre margem para ele ou ela representar qualquer desafio apresentado. Com esse trabalho pessoal em conjunto à evolução da maquiagem teatral, o ator ou atriz passa assumir características físicas do personagem em prol da verossimilhança e à relevância narrativa que essas características tem. Ou seja, cada vez mais personagens cujas aparências já estão consagradas e reconhecidas por um público podem vir a vida em um filme. Por exemplo, no caso do ator interpretar um monstro ou uma personalidade importante da história da humanidade como um político ou um artista popular.

Isso faz com que cada vez mais obras de histórias em quadrinhos, cujas personificações e estéticas possam ser altamente complexas e derivadas do estilo do autor e ilustrador, possam ser traduzidas às telas com maior fidelidade, assim enriquecendo a narrativa. Sem fugir tanto do teor e ambientação que a história propôs inicialmente. Porém, ainda não houve tradução que tenha mantido por completo toda a linguagem criada nos quadrinhos. Uma obra que se aproxima muito é o filme *Sin City* inspirado pela obra original de Frank Miller, tanto pela estética quanto pela estrutura narrativa.

## 2.5. *Story boards – quadrinhos e cinema*

A forma de narrativa dos quadrinhos é muito utilizada no cinema na elaboração do roteiro e direção do filme.

Funcionando com um palco, o quadrinho controla o ponto de vista do leitor, o contorno do quadrinho torna-se o campo de visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir da qual o local da ação é visto. Essa manipulação permite ao artista esclarecer a atividade, orientar o leitor e estimular a emoção. (EISNER, 1999, p. 88)

Por meio de *story boards* a equipe traça o andamento do filme, analisando enquadramento, movimentação da câmera e ritmo da narrativa. Tudo isso é dado pela representação em quadros, os momentos-chaves de cada cena, vistos em seqüência.

*Story Boards* são cenas “imóveis” para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte seqüencial, diferem

das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos. Não são destinados à leitura, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática, o *story board* sugere “tomadas” (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação. (EISNER, 1999, p. 143)

É muito comum que dentro da equipe de desenhos conceituais e *story board* de um filme hajam quadrinistas e conhecedores da arte seqüencial em quadros. Em essência o cinema é o quadrinho em movimento, porém unindo som, imagem e movimento. No caso de filmes que se inspiram na narrativa dos quadrinhos identificamos que a composição gráfica da cena e da narrativa é muito presente e evidente. Isso faz com que o filme tenha um ritmo muito específico, diferente do tradicional cinematográfico.

Devido à relação fundamental entre o cinema e os quadrinhos – que o precederam – não é de admirar que os realizadores de cinema venham cada vez mais empregando artistas de quadrinhos. (EISNER, 1999, p. 143)

Na produção do filme Matrix, foram chamados quadrinistas para desenvolver os *story boards*. Os diretores queriam que o filme tivesse uma inspiração nas histórias em quadrinhos para sua narrativa e ritmo (LAMM, 2000). Fica claro isso ao identificarmos cenas bastante gráficas e com uma composição bastante única. Os quadrinhos não tem limites físicos em termos de enquadramentos e perspectivas (EISNER, 1999). Basicamente pode-se colocar a câmera em qualquer lugar e posição. Já o cinema tem o limite do espaço físico da câmera, que limita até certo ponto a possibilidade de posições e ângulos. Porém, com o avanço da tecnologia em computação gráfica, passa-se a

poder fazer qualquer movimento com a câmera e buscar enquadramentos novos. A tecnologia permite que o cinema faça o que os quadrinhos já faziam.

Isso nos traz ao objeto deste trabalho, o filme e álbuns gráficos de *Sin City*. O autor da história, Frank Miller, fez uso da linguagem cinematográfica para desenvolver a narrativa gráfica de *Sin City*. Inspirado em filmes e histórias do gênero *noir*, um estilo de história policial com um aspecto mais sombrio e misterioso. Resultado disso, ele produziu as histórias em preto e branco com um alto contraste de luz e sombra. Para desenvolver o filme, o diretor Robert Rodriguez fez uso das novelas gráficas para serem os próprios *story boards*. O diretor reproduziu na tela, praticamente, *quadro-a-quadro* a história em quadrinhos. Essa estratégia garantiu uma fidelidade de adaptação que raramente ocorreu na história do cinema e dos quadrinhos.

### **3. O cruzamento da narrativa dos quadrinhos com a do cinema**

#### **3.1. Adaptação de obras de quadrinhos para o cinema**

Cinema e quadrinhos. Duas formas de arte muito similares em suas estruturas. As duas trabalham uma narrativa por meio de uma arte seqüencial de quadros estáticos que quando percebidos um após o outro criam uma ilusão de ação entre os quadros. A diferença é que um gera o movimento para o receptor, o outro sugere.

No filme intervêm imagens fotografadas em movimento; na história em quadrinhos, imagens desenhadas fixas. (...) Estabelece-se, assim, a primeira diferença essencial entre as duas linguagens – e uma diferença que se processa através da materialidade de cada uma, especificando os seus campos de atuação visual. (CIRNE, 1972, p.29)

A linguagem que cada meio trabalha é muito diferente um do outro.

O discurso narrativo do cinema e dos quadrinhos parte da imagem. Em uma primeira abordagem, cumpre-nos estudá-la. Só depois veremos a narrativa como tal. No momento, interessamos a imagem e sua expressividade plástica. Roland Barthes, atento às exigências da “sua” semiologia, designa a imagem como um estado polissêmico voltado para o campo da representação, cuja estrutura significacional remeter-nos-ia a uma interrogação sobre o sentido. Mais do que uma representação, a imagem afigura-se-nos como uma representificação: concretude dos signos que a compõem.

Analisando alguns fotogramas de Ivan, o terrível (Eisenstein), Barthes – em outro artigo – detecta três níveis para a imagem: 1) o nível informativo, 2) o nível simbólico e 3) o nível da significância. O primeiro nível resultaria na “mensagem” propriamente dita e seria o nível da comunicação; o segundo implicaria uma abertura psicanalítica, econômica, dramática e seria o nível de significação; o terceiro revelaria um significante determinado por uma individualidade teórica e seria o nível da semiótica do texto (como a entende Julia Kristeva). Para a investigação semiológica, os dois últimos níveis têm um interesse maior: o segundo compreenderia um sentido óbvio e o nível da significância, um sentido obtuso. O sentido óbvio é aquele sentido intencional, de uma evidência fechada, acabada, totalizante, tomado em um sistema completo de destinação. (CIRNE, 1972, p.28)

Ao assumir a responsabilidade de adaptar uma obra em quadrinhos para o cinema, o diretor e a equipe de produção tem que levar uma série de questões em consideração. Primeiro, qual é o impacto que aquela história ou personagem tem sobre a sociedade como uma cultura de massa? Segundo, qual vai ser o impacto deste filme em um público novo ao tema? Isto se resume à impressão ou à imagem e conceito que algumas pessoas podem já ter predefinidas em suas mentes a respeito do objeto em consideração. Muitas histórias e personagens fazem parte da vida das pessoas a vários anos. Fizeram parte de sua infância e cresceram acompanhando, mesmo que de longe com o passar do tempo, a sua evolução e continuidade. Tratando-se de histórias em quadrinhos, existem legiões de fãs e adoradores destes heróis e personagens que exigem que a realidade que eles conhecem e gostam seja respeitada ao sofrer um processo de adaptação. Algo que na história do cinema não tem sido muito bem sucedido.

Vários heróis e personagens já foram traduzidos para o cinema, porém a sua maioria sofreu uma transformação que deixou de agradar o público fiel da história assim como o público em geral, que na sua maioria nunca leu a versão gráfica e impressa. Outros sofreram uma metamorfose tão grande que deixaram poucos rastros da versão original, como a recente adaptação de *Mulher-Gato* (Warner Brothers Studio, 2004), com Halle Berry. Originalmente, a personagem Mulher-Gato fazia parte do universo do personagem *Batman* de Bob Kane pela DC Comics, fato não mencionado e excluído da trama do filme. Já houveram outros que tiveram mais sucesso e aceitação do público, tanto fiel como o distante. Exemplo disto são os filmes do *Homem-Aranha* (Columbia Pictures, 2002, 2004 e 2007) de Sam Raimi. Mesmo sofrendo alterações de roteiro e cronologia, a solução encontrada pelo diretor satisfaz grande parte do público.

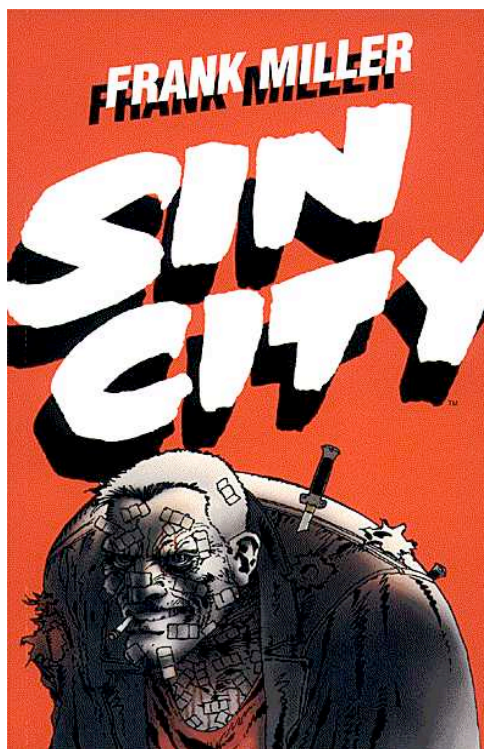
Outra questão importante é uma que influencia diretamente na produção e estética do filme. Como representar com fidelidade e emoção no âmbito do real com pessoas e cenários, personagens e ambientes criados sem os limites físicos de espaço

e tempo? A evolução da tecnologia digital fez com que esta terceira questão se tornasse a menos importante das outras mencionadas. Mas até pouco tempo isto era um grande empecilho. Como fazer um homem ter forças descomunais sem ficar óbvio e ridículo, o fato que ele está levantando um bloco de isopor ao invés de um prédio?

Estas questões tornaram a transferência de quadrinhos em cinema um tabu para o mundo do cinema. O diretor está sempre tomando um risco grande de fracassar ou ter muito sucesso. Diferente de uma obra de literatura, cujos personagens e ambientes são descrições, cujas materializações acontecem na mente do leitor, à mercê da interpretação e imaginação de cada um. Portanto, o filme resultante será mais uma interpretação da obra, desta vez na visão do diretor. Porém, obras mais consagradas da literatura e outras formas de arte, sofrem das mesmas questões que atingem às adaptações de quadrinhos.

#### 4. Adaptação da obra *Sin City* para os cinemas

No começo dos anos 90, Frank Miller, após se desvencilhar da mega editora de quadrinhos, DC Comics, passou a investir seu tempo a projetos de sua autoria e criação. Foi então que ele escreveu sua primeira história de *Sin City*. Esta seria a primeira de uma série de histórias que tinham como personagem principal a cidade de “Basin City”, mais carinhosamente conhecida como “Sin City”.



Capa de “A cidade do Pecado” (figura 1)

A cidade do pecado. Com suas influências de filmes *noir*, Frank Miller desenvolveu uma estética especial para a história, desenhando ela toda em preto e branco com raros casos de cor para enfatizar um elemento ou outro importantes para a narrativa gráfica. Um batom vermelho, para destacar a sensualidade e sedução de uma personagem feminina. Um homem amarelo. O amarelo representando a covardia, o desumano, um personagem vil e agressivo.





"Marv", personagem (figura 2)

Isto representou um marco conceitual e artístico na comunidade dos quadrinhos. Com uma arte de altíssima qualidade e maturidade e um texto à altura da arte, Frank Miller consagrou sua obra de forma que resultou na produção de várias mini-séries com suas próprias histórias, tramas e personagens. Estas são:

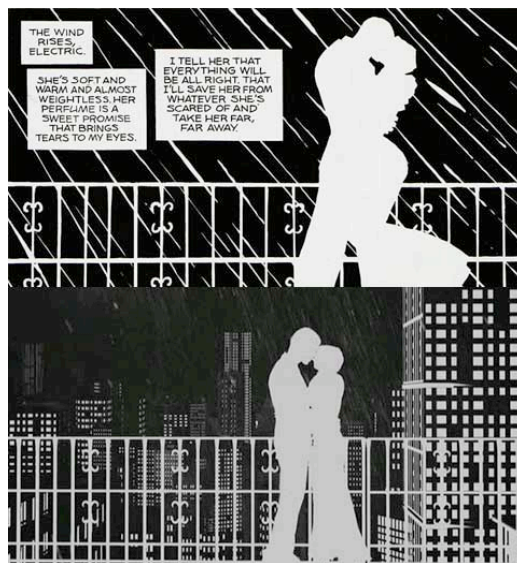
- *The Hard Goodbye (A Cidade do Pecado)*
- *A Dame to Kill For (A Dama Fatal)*
- *The Big Fat Kill (A Grande Matança)*
- *That Yellow Bastard (O Assassino Amarelo)*
- *Family Values (A Noite de Vingança)*
- *Booze, Broads & Bullets (Balas, Garotas e Bebidas)*
- *Hell and Back - a Sin City Love Story (De volta ao Inferno)*

A narrativa fria e seca de Miller aliada aos traços pretos e brancos de alto contraste, definem histórias violentas de vingança, ódio, amor e compaixão recheadas de prostitutas, mafiosos, bêbados, policiais corruptos e um sistema de leis ineficiente e controlado por aqueles dotados de poderes, sejam eles políticos ou doados pela Igreja. Elementos indesejáveis em nossa sociedade, porém cada dia mais presentes em nosso cotidiano. Em outras palavras, um sucesso de bilheteria nas bancas.

Quase vinte anos depois da primeira pincelada de Miller, surge a oportunidade de *Sin City* chegar às telas do cinema. O diretor Robert Rodriguez havia feito, por conta própria, um curta-metragem da história “The Customer is Always Right” (O Cliente está Sempre Certo) com o intuito de convidar Frank Miller a co-dirigir um filme, longa-metragem, sobre as obras de *Sin City*. Para o desenvolvimento do curta-metragem, o diretor fez uso das páginas desenhadas por Frank Miller como *story boards* para o filme. Trabalhando a estética, a intensidade das cenas e todos os elementos de composição exatamente como vemos na revista. Isto foi o que convenceu Miller a aceitar o desafio. Sua estrutura, seus personagens, tudo que ele criou havia sido respeitado e mantido. Muito diferente do que já aconteceu com frequência em tantos outros filmes que adaptaram histórias em quadrinhos.



Trechos do filme (figura 3)



Trechos do filme (figura 4)

Esta adaptação, obviamente, estava assumindo graus que ainda não tinham sido identificados no cruzamento entre cinema e quadrinhos. Vale então, questionar o próprio termo “adaptação” para esta situação.

**Adaptação:** (a.dap.ta.ção) *sf.* 1. Ação ou resultado de adaptar. (... ) 3. Transformação de obra literária em novela, filme etc.

**Adaptar:** (a.dap.tar) *v.* (... ) 3. Alterar as características de (algo ou alguém) para que cumpra nova função. 4. *Cin. Liter. Mús.*

*Teat. Telv.* Modificar o formato original de obra para adequá-la à modalidade artística, canal etc. (GEIGER, 2004, p. 15)

No caso da obra em análise, não houve alteração apenas no formato original da obra para realizar o produto final, houve alteração em ambos os meios para se chegar a um ponto em comum. O cinema teve que ser adaptado para cumprir com as necessidades da narrativa. A linguagem cinematográfica teve que se espelhar na narrativa gráfica estabelecida por Frank Miller. Trabalhando cenas com alto contraste, inversão de positivo e negativo para reforçar elementos importantes na cena.

O universo de *Sin City* é composto por uma série de histórias curtas, sem ligação direta na estrutura da história de cada uma. Ou seja, não é necessário conhecer os volumes já lançados para entender o próximo. Todas são pequenos arcos que por momentos, irrelevantes ou não, se cruzam. Seja por personagens em comum ou apenas a própria cidade.

Na missão de criar o campo em comum entre a tela e a página, o diretor Robert Rodriguez usou os painéis das revistas como *story board* e desenvolveu a ação e movimento que ocorre entre um painel e outro, fazendo uso da narrativa cinematográfica. Para compor uma obra de cinema de cerca de duas horas de duração, tamanho padrão para um filme, válido de ir ao cinema e pagar sua entrada, foi necessário montar um roteiro que reunisse mais de uma história. Portanto, o diretor escolheu as histórias que já tinham se tornado clássicos da série e construiu uma estrutura que navega entre uma história e outra como se todas estivessem acontecendo no mesmo espaço de tempo.

As histórias que identificamos no filme são: *Sin City – a cidade do pecado*; *A Grande Matança*; *O Assassino Amarelo* e *O Cliente está Sempre Certo*, como peça de abertura.

Para cumprir uma daquelas considerações citada anteriormente, a questão a respeito de satisfazer o público fiel à obra e o público em massa, o diretor fez cinco

filmes em um. Para cada história ele fez um filme contando a história inteira, assim como encontramos nas revistas. O quinto filme é a compilação dos quatro filmes, editados e compostos intercalados de forma a convencer o público em massa de que eles estavam assistindo a um filme ao invés de quatro.

A versão dos quatro filmes está disponível apenas para quem comprar a edição especial do DVD, lançado com filmagens dos bastidores da produção, entrevistas, a versão lançada no cinema e os quatro filmes separados para serem vistos na ordem desejada. Junto vem uma publicação especial da história *A Cidade do Pecado*, para que o espectador possa acompanhar quadro a quadro a fidelidade das cenas. Isto vem a provar a importância que a narrativa quadrinizada tem para a interpretação cinematográfica da obra.

Mesmo com todo esse trabalho de levar a linguagem dos quadrinhos para as telas, muitos elementos e recursos, tanto de roteiro quanto de composição visual, do cinema não perderam seu espaço.

O cinema tem um papel muito forte de aproximar a realidade criada no roteiro para a nossa realidade, usando figuras e cenários com o maior grau de realismo possível. Mesmo quando se trata de mundos fantasiosos como de *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien e dirigido por Peter Jackson, com criaturas e ambientes fantásticos. A computação gráfica assume a meta de representar esses mundos com tanto realismo que quase nos enganam que aquilo tudo é de fato real.

Esse tipo de identificação se manifesta no filme, por meio da elaboração e detalhamento dos fundos de cena, que no quadrinho se resumiam ao branco chapado ou ao preto chapado, ambos com apenas traços do inverso para definir arestas e superfícies. Sem detalhes adicionais de textura, de forma que apenas o que importava era o que se identificava. No filme já não era assim, os fundos tem detalhamento suficiente para que o espectador possa sempre identificar o ambiente ao fundo, seja a cidade ou um bosque.

Uma interferência como esta pode ser vista como a interpretação do diretor com a sua visão de cineasta. Afinal, todo filme é uma interpretação, uma versão do argumento original. Porém, uma consideração negativa a respeito dessa interferência deve ser levantada. No final do filme, versão compilada, foi inserida uma cena que não existia no quadrinho porque se trata de um elo, uma ligação entre uma história e outra, afim de justificar uma vingança para criar um desfecho que o espectador comum de cinema está acostumado a ter em filmes do circuito tradicional.

Esta cena consiste de dois personagens. “The man”, assassino de aluguel presente na seqüência inicial do filme, da história “*O Cliente está Sempre Certo*” e “Becky” prostituta que trai as outras prostitutas da “Cidade Velha”, na história “*A Grande Matança*”.

Em “*A Grande Matança*”, “Becky” trai suas colegas de profissão, avisando à máfia sobre o assassinato do policial “Rafferty”. Incidente que acabaria com o acordo feito pelas prostitutas com a policia de que teriam a “Cidade Velha” para elas, sem cafetões e sem o autoritarismo da policia em troca de festas particulares e outras atividades interessantes aos dois lados. “Becky” repassa a informação em troca de segurança e dinheiro, o que se prova depois a ser uma promessa falsa. Após um tiroteio entre a máfia e as garotas da “Cidade Velha”, “Becky” escapa com vida e um raspão de bala no braço.

“The man” se encontra na cena final como executor de “Becky”, contratado para matar-la, provavelmente por suas antigas colegas. O ato não se consome nas telas mas sim em nossas mentes, por uma associação direta da seqüência.

A seqüência em questão vem para dar uma lição final de moral, provando que os bandidos também são punidos. Apesar de quase todos os personagens do filme se provarem bandidos em algum momento, a discussão não seria mais quem é mocinho ou bandido e sim quem é mais bandido e menos bandido.

O artifício utilizado a seguir é válido para fins de estrutura narrativa, porém peca nos elementos e narrativa gráfica empregada. Uma narrativa gráfica diferente daquela usada ao decorrer do filme.

Nesta cena, “Becky” aparece atravessando um corredor de hospital, com um braço em uma tábua (o que foi atingido pela bala) e com um celular na mão falando com sua mãe, acalmando ela sobre sua saúde e bem-estar. As contradições acontecem aqui. Em momento algum vimos alguém usar um aparelho celular durante o filme. Em outra cena, “Becky” está usando um telefone público para falar com sua “mãe” (a máfia) na cena após a morte do policial e sua gangue. Esse tipo de elemento atenta e define bem o espaço de tempo em que a cena pode estar ocorrendo. Ou seja, nos parece que a cena toma lugar nos anos 2000, já que se trata de um celular da marca *Motorola*, modelo flip (divido em duas partes que dobradas ficam juntas).

A história toda é montada com elementos que podem refletir qualquer período de tempo. Os carros são carros velhos, com exceção de uma *Ferrari*. As armas são modernas, como metralhadoras, e ao mesmo tempo temos espadas e arcos e flechas podendo datar a séculos atrás. Se fosse apenas o celular podíamos argumentar com o uso dos contrastes, velho e atual. Mas a cena é composta por outros elementos conflitantes.

O próprio corredor do hospital é uma representação de um hospital moderno, as roupas dos enfermeiros, os detalhes nas paredes, tipo de sinalizações, a própria estrutura física do corredor com lâmpadas fluorescentes. Podemos identificar um elevador à esquerda também, muito semelhante com os que encontramos hoje em hospitais.

A estética deste ambiente não segue a estética do filme. Este corredor não parece ser um corredor de *Sin City*, assim como os apartamentos, as ruas e as paisagens tem a cara de *Sin City*. De fato, os únicos elementos que conectam este ambiente ao universo no qual a história original está inserida, são os personagens e o

fato de a imagem estar em preto e branco. Porém, seria coerente com a cena se a cor tivesse sido consumada, levando em consideração a distância gráfica que ela se encontra. Mas isso resultaria em um final mais trágico para o todo que ele representa, permitindo a fidelidade, ao menos, no preto e branco.

A soma destes fatores é o que faz com que este final soe falso e perca identificação com o resto da obra. Deixando evidente que este foi um final produzido para cumprir uma função de narrativa e não um caminho natural da obra.

## 5. Conclusão

As primeiras pesquisas para análise do cruzamento entre a linguagem narrativa das histórias em quadrinhos e a linguagem da narrativa do cinema, levaram ao filme *Sin City* como um exemplo de uma nova forma de adaptação, diferente à maneira como obras dos quadrinhos vinham sendo tratadas no cinema. Esta forma evidenciou a proximidade que os meios possuem ao dividirem métodos e recursos de composição e narrativa.

Ao construir a estrutura necessária para estudar este assunto, foram listados tópicos que sustentariam um entendimento de cada um dos meios aqui discutidos para depois analisar a sua aplicação e reformulação. Dentre estes tópicos havia um chamado “O limite entre uma linguagem e outra”. Neste tópico seria discutido até onde a linguagem narrativa de cada meio, cinema e quadrinhos, chega antes de invadir ou cruzar a outra. Porém, no momento em que é analisada a adaptação de obras de quadrinhos para o cinema, o limite entre uma linguagem e outra é nebuloso por conta das influências que cada um sofre do outro e como isso resulta em uma outra, nova linguagem.

Especificamente no caso de *Sin City*, há uma cadeia de influências que representa um ciclo. Para realizar a obra em quadrinhos, o autor, Frank Miller, se inspirou em obras do cinema *noir* para compor uma estética gráfica que apresentasse uma linguagem semelhante e tão dramática quanto à linguagem cinematográfica. Mais tarde, esta obra inspiraria o cinema para construir a sua versão da novela gráfica. Ou seja, o cinema inspirando os quadrinhos que inspiram o cinema.

Esse ciclo reescreveu a linguagem cinematográfica por uma ótica dos quadrinhos. A nova linguagem inspirou uma nova onda de filmes que reaprenderam como ler a sua própria linguagem. Essa metamorfose é o que materializa a falta de limite que essas duas linguagens permitem. Parte, graças à evolução da tecnologia que



abre um leque de possibilidades de interpretação da lente da câmera, com seus fundos verdes e azuis, podendo situar qualquer personagem em qualquer ambiente. E parte graças à busca de inspiração fora de seu próprio meio e linguagem, almejando trazer de outros ambientes, idéias e conceitos que podem revolucionar a forma e conteúdo do meio em questão.

Cada um dos meios está vivendo momentos importantes dentro de suas histórias por conta da velocidade da informação e da maneira com que vem se relacionando com o mercado. Estes momentos são cruciais até mesmo para a sobrevivência dos meios, porque tudo pode ser visto e acessado via internet, um meio de baixo custo e acesso gratuito. Com isso as linguagens se mesclam espontaneamente, atendendo a novos interesses e experiências. E o resultado disto se torna inspiração para novos públicos e profissionais aspirantes. A própria linguagem que *Sin City* propõe, servirá de base e não de regra para novas produções, exatamente por ser inteiramente única. Assim teremos mais “transposições” de obras, ao invés de todas serem “adaptações”.

## Referências bibliográficas

BARROS, Aidil de Jesus Paes de. *Projeto de pesquisa: propostas metodológicas*. 16. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.

BIBE-LUYTEN, Sônia M. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985

BERNADET, Jean Claude. *O que é cinema?* São Paulo: Brasiliense, 2001

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes Ltda, 1972

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Film Rot, <http://www.filmrot.com/images/sincity-comparisons/> - acessado no dia 2 de maio de 2007, às 16h28.

GEIGER, Paulo. *Minidicionário Caldas Aulete*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004

HIGOUNET, Charles. *História concisa da escrita*. São Paulo: Parábola Editorial, 2003

LAMM, Spencer. *The art of the Matrix*. New York: Newmarket Press, 2000.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. *Reinventing Comics*: How imagination and technology are revolutionizing an art form. 1. ed. New York: Perennial, 2000.

MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. 2ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 1996.

PEIXOTO, Fernando. *O que é teatro?* 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1981

Webcine, <http://www.webcine.com.br/historia1.htm> - Acessado no dia 11 de outubro de 2006, às 01:35 horas.

Wikipedia, the free encyclopedia, <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinema> - Acessado no dia 11 de outubro de 2006, às 01:00 horas.